

SURVEI TINGKAT KEPUASAN PENGUNJUNG WISATA RUMAH ADAT KARAMPUANG KABUPATEN SINJAI

Oleh : Herdiansyah

(Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar, 2019)

ABSTRAK

HERDIANSYAH 2019. *Survei Tingkat Kepuasan Pengunjung Wisata Rumah Adat Karampuang Kabupaten Sinjai.*

Penelitian bertujuan adalah untuk mengetahui apakah ada gambaran *Survei Tingkat Kepuasan Pengunjung Wisata Rumah Adat Karampuang Kabupaten Sinjai*. Populasi dalam penelitian ini adalah *Pengunjung Wisata Rumah Adat Karampuang Kabupaten Sinjai*. Sampel berjumlah 30 orang diperoleh dengan teknik penentuan sampel *purposive sampling*..

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa: Hasil uji Deskriptif gambaran data tentang Tingkat Kepuasan Pengunjung Terhadap Fasilitas Objek Wisata Rumah Adat Karampuang dapat diperoleh nilai total 2068, nilai terkecil sebesar 64 dan nilai terbesar sebesar 73 dengan rata – rata 68.93 memiliki nilai standar deviasi sebesar 2.11. Hasil uji normalitas data dengan menggunakan uji Kolmogorov smirnov menunjukkan hasil $P > 0.05$ ini menunjukkan bahwa semua data berdistribusi normal. Maka kesimpulan dari penelitian ini terdapat *Tingkat Kepuasan Pengunjung Wisata Rumah Adat Karampuang Kabupaten Sinjai* maka dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya Tingkat Kepuasan Pengunjung Terhadap Fasilitas Objek Wisata Rumah Adat Karampuang Sangat Tinggi.

Kata Kunci: *Kepuasan Pengunjung, Rumah Adat Karampuang.*

PENDAHULUAN

Kebudayaan sulawesi selatan di warnai oleh tiga suku bangsa, yaitu suku Bugis, Makassar, Toraja, Suku yang terbesar jumlahnya adalah Bugis, menempati sebagian besar jazirah Sulawesi Selatan. Kebudayaan suku-suku bangsa itu terdapat persamaan wujud, bentuk, dan pola, namun perbedaan tidak dapat di pungkiri. Pada hakekatnya manusia adalah makhluk sosial yang punya naluri untuk berhubungan dengan orang lain. Dalam peradaban modern seperti saat ini, pesatnya arus informasi, perkembangan teknologi dan komunikasi, ilmu pengetahuan dan seni menyebabkan orang tergerak untuk melakukan perjalanan wisata keluar daerah bahkan keluar negaranya. Kegiatan pariwisata yang identik dengan rekreasi merupakan salah satu dari berbagai aktivitas manusia.

Pariwisata adalah aktivitas atau kegiatan yang sudah dikenal sejak dahulu kala merupakan suatu perjalanan yang dilakukan untuk bersantai dan berekreasi. Diperlukan persiapan yang mantap untuk aktivitas ini, dimana ada sekelompok orang yang melakukan perjalanan dengan berbagai tujuan. Keputusan seseorang untuk melakukan perjalanan wisata dipengaruhi oleh kuatnya faktor pendorong dan faktor penarik yang memotivasi wisatawan untuk mengambil keputusan melakukan perjalanan wisata seperti berdagang, berobat, berolahraga maupun melaksanakan kegiatan agama merupakan contoh faktor pendorong. Namun ada juga beberapa faktor lain yang menjadi penarik orang melakukan perjalanan wisata yaitu seseorang yang berkunjung ke destinasi secara terus-menerus yang disebabkan

oleh adanya keunikan, keragaman atraksi dan pertunjukan berbeda dengan destinasi lainnya.

Sejauh ini salah satu hal yang menjadi perhatian besar dikalangan pemangku kebijakan sektor pariwisata adalah terkait tingkat kepuasan pengunjung/wisatawan yang berkunjung ke sebuah daya tarik wisata. Berbagai faktor menjadi penentu kepuasan pengunjung atau wisatawan, salah satunya terkait dengan kondisi tempat dan wahana sebuah kawasan wisata. Kondisi tempat yang nyaman serta ditunjang dengan berbagai fasilitas wisata tentu saja akan berpengaruh pada tingkat kepuasan wisatawan. Namun sangat disayangkan masalah tingkat kepuasan pengunjung sering diabaikan oleh para pengelola. Menurut Tjiptono (2011), menyatakan bahwa kepuasan adalah perasaan senang atau kecewa seseorang yang muncul setelah membandingkan antara persepsi terhadap kinerja (hasil) suatu produk dengan harapan-harapannya. Jangan heran, apabila banyak destinasi yang pada awalnya disebut oleh pengunjung domestik pada awal-awal pembukaannya, namun setelah berjalan satu dua bulan menjadi layu bak bunga yang tidak disiram beberapa hari. Bisa dipastikan hal ini terjadi karena faktor kepuasan pengunjung dinomor duakan.

Seperti halnya apa yang telah dibahas sebelumnya, kepuasan berarti terkait tentang senang atau tidaknya seorang pengunjung/wisatawan yang diperoleh dari kenyataan yang sesuai dengan persepsi dari pengunjung tersebut, maka tidak selamanya sebuah riset atau penelitian tentang survey kepuasan selalu melihat dari tingginya

ketidakpuasan yang dialami pengunjung utamanya dalam hal berwisata atau berekreasi.

Sulawesi Selatan merupakan salah satu provinsi di Indonesia timur yang dikenal dengan banyaknya tempat rekreasi dan mendorong pemerintah untuk melakukan perawatan dan melestarikan tempat rekreasi tersebut. Salah satu daerah di Sulawesi Selatan yang memiliki potensi daya tarik wisata untuk berekreasi yang tergolong cukup terenal adalah daerah Kabupaten Sinjai.

Sinjai merupakan salah satu daerah tingkat II di Sulawesi Selatan, Indonesia. Ibu kota kabupaten ini terletak di Balingnipa atau kota Sinjai atau berjarak sekitar kurang lebih 220 km dari kota Makassar. Kabupaten ini memiliki luas wilayah 819,96 km² dan penduduk sebanyak kurang lebih 236,497 jiwa.

Kabupaten Sinjai memiliki tempat wahana rekreasi yang ramai dikunjungi oleh para pengunjung/wisatawan. Salah satu tempat rekreasi tersebut adalah Rumah Adat Karampuang terletak di Desa Tompobulu, Kecamatan Bulupoddo, kurang lebih 30 km dari pusat kota Sinjai, Sulawesi Selatan. Kabupaten Sinjai yg memiliki sejarah panjang serta beberapa keunikan itu lahir bersama dengan sejarahnya. Kumonitas karampuang di Sinjai Sulawesi Selatan, hingga kini tetap mempertahankan nilai-nilai budaya lokal (tradisi) sehingga menunjukkan kekhasan tersendiri dari komunitas lainnya.

Karakistik tersebut tercermin melalui kehidupan sosial budaya masyarakat yang tetap menjadi otoritas tradisional sebagai sumber bagi ukuran baku dari segenap aktivitas keseharian.

Dalam tradisi karampuang aktivitas dan kepemimpinan masyarakat berada di tangan 4 tokoh adat yakni, *arung, gella, sanro, dan guru*. Keempat elemen ini digambarkan sebagai *api tetong arung* (api berdiri *arung*), *tana tudang* (tanah duduk adat), *anging rekko sanro* (anging membengkokkan sanro) serta *wae suju guru* (air membersihkan guru). Kolaborasi keempat tokoh ini diberikan predikat sebagai *alliri tetteppona hanuae* (Muhannis).

Karampuang adalah nama sebuah kampung yang terletak sekitar 31 km arah barat ibu kota kabupaten Sinjai yang memiliki sejarah panjang serta memiliki beberapa keunikan yang di sandangnya. Segala keunikan itu lahir bersama dengan sejarahnya. Kehadiran karampuang ini berawal dari adanya suatu peristiwa besar yakni dengan munculnya seseorang yang tak dikenal, dan dikenal sebagai To Manurung. To Manurung ini muncul di atas sebuah bukit yang saat ini di kenal dengan nama Batu Lappa. Dalam lontara karampuang di kisahkan bahwa asal mula adanya daratan di Sinjai, berawal di karampuang. Dahulu daerah ini adalah merupakan wilayah lautan sehingga yang muncul layaknya tempurung yang tersembul di atas permukaan air. Di puncak cimbolo ini muncul To Manurung yang akhirnya di gelar Manurung KarampuangE tadi akhirnya berubah menjadi Karampuang.

Penamaan selanjutnya adalah perpaduan antara Karaeng dan Puang akibat di jadikannya lokasi itu sebagai pertemuan orang-orang Gowa yang bergelar Karaeng dan orang-orang Bone yang bergelar Puang. Setelah Manurung

KarampuluE di angkat oleh warga untuk menjadi raja, maka dia memimpin warga untuk membuka lahan-lahan baru. Tak lama kemudian dia mengumpulkan warganya dan berpesan, eloka tuo, tea mate, eloka madeceng, tea maja. Ungkapan ini adalah suatu pesan yang mengisyaratkan kepada warga pendukungnya untuk tetap melestarikan segala tradisinya. Maka dia tiba-tiba lenyap. Tak lama kemudian terjadi lagi peristiwa besar yakni dengan hadirnya tujuh To Manurung baru yang awalnya muncul cahaya terang di atas busa-busa air. Setelah warga mendatangi busa-busa itu, maka telah muncul tujuh To Manurung tadi dan di angkat menjadi pemimpin baru. Pemimpin yang di angkat adalah seorang perempuan sedang saudara laki-lakinya di perintahkan menjadi raja di tempat lain dan menjadi To Manurung – To Manurung baru. Dalam lontara dikatakan “lao cimbolona, monro capengna”. Pada saat melepaskan saudara-saudaranya “nonnono makkale, lembang, numapolo kuakkelori, ualai lisu’. (Turunlah kedaratan datar namun kesabaranmu kelak harus mampu melindungi Karampuang, raihlah kehormatan namun kehormatan itu turun menaungi leluhurmu meskipun demikian segala kehendakmu adalah atas kehendakku juga kalau tidak, maka kebesaranmu akan aku kembalikan.

Akhirnya mereka menjadi raja di Ellang Mangenre, Bonglai, Bontona Barua, Carimba, Lante Amuru dan Tassese. Dalam perjalannya, masing-masing diamahkan untuk menjadi dua Gella. Dengan demikian maka tercipta 12 Gella baru yakni Bulu, Biccu, Salohe, Tanete, Maroanging, Anakarung, Munte, Siung,

Sulewatang bulo, Sulewetang Salohe, Satengnga, Pangepena Satengna. Setelah saudaranya menjadi raja, saudara tertuanya yang tinggal di karampuang lenyap dan meninggalkan sebuah benda kelak benda inilah yang dijadikan sebagai Arajang dan sampai saat ini di simpan di rumah adat. Sedangkan untuk menghormati To Manurung tertua ini, maka rumah adatnya, dilambangkan dengan simbol perempuan.

Dalam tradisi Karampuang, kepemimpinan diserahkan kepada empat tokoh adat dengan peran yang berbeda-beda. Keempatnya adalah Arung, Ade, Sanro, Guru. Arung, Ade dan Guru harus di jabat oleh laki-laki sedangkan Sanro haruslah dijabat oleh perempuan. Keempatnya di gambarkan dengan api tettong arung, tana tudang ade, anging rekko sanro serta wae suju guru (empat unsur kehidupan yakni api, tanah, udara dan air). Perpaduan keempat tokoh ini di gambarkan sebagai Eppa alliri tetteppona hanuae. Dalam menjalankan aktivitasnya mereka harus tetap kompak dan memutuskan segala persoalan atas kesepakatan bersama selain itu segala keputusan yang telah di tetapkan harus dijaga dan tidak dibolehkan untuk mengubahnya lagi.

Di desa Karampuang masyarakatnya sangat menjung tinggi wanita, makanya rumah Arung pun di ibaratkan seperti tubuh seorang wanita. pintu tersebut mempunyai pemberat yang terbuat dari batu bundar. Secara fungsional batu tersebut sebagai penyeimbang dari beban pintu pada saat akan dibuka, sehingga pintu dapat dibuka penuh atau setengah. Dan secara simbolik batu tersebut dimaknai sebagai bagian dari

kemaluan perempuan yakni kletoris. Di depan pintu terdapat dapur sebanyak dua buah sebagai makna sumber kehidupan. Dua buah dapur tersebut sebagai manifestasi simbolik dari buah dada perempuan. Logikanya, secara biologis buah dada perempuan merupakan sumber makanan yang sangat dibutuhkan oleh seorang anak atau bayi, karena disitulah tempat makanan yang dibutuhkan untuk dapat tetap bertahan hidup. Sebab ini objek wisata Karampuang harus dikembangkan dan dilestarikan untuk meningkatkan kuantitas dan kualitas warisan budaya.

Uniknya juga seluruh warga di kampung Karampuang kompak memegang teguh nilai-nilai budaya lokal. Mereka tampaknya enggan untuk bersatu dengan budaya modern, dan memilih menepi sambil melestarikan budaya serta adat yang mereka miliki.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Sejarah masyarakat

Kawasan adat Karampuang terletak di Desa Tompobulu Kecamatan Bulupoddo Kabupaten Sinjai. Bahasa yang lazim digunakan oleh sebagian masyarakatnya yaitu bahasa Makassar dengan logat Sinjai Barat (Manipu). Karampuang secara terminologi berasal dari Karaeng dan Puang yang menunjuk dua entitas dari dua kerajaan di Sulawesi Selatan yaitu Gowa dan Bone dalam sebutan untuk para raja. Kuatnya pengaruh kedua kerajaan ini tercermin dari pakaian resmi dari dua pemangku adat Karampuang yaitu Arung (Tomatoa) dan Puang

Gella mencirikan dua kerajaan ini di mana Arung (Tomatoa) memakai songko guru (songkok khas raja Bone) sedangkan Puang Gella memakai passapu (ikat kepala khas kerajaan Gowa).

Menurut Arung (Tomatoa) Puang Tola kata Karampuang sebenarnya muncul dari kata Kamarampulu yang berarti bulu-bulu meremang. Maksudnya pada saat itu ketika Tomanurung pertama yang kebetulan seorang perempuan turun di Karampuang, makhluk yang berada di sekitar daerah itu merasakan bulu-bulunya meremang. Secara simbolik situasi ini menunjukkan bahwa telah muncul

makhluk luar biasa di sekitar daerah tersebut (Muhannis, 2001). Namun sejarah memaparkan sesuai dengan tulisan dalam Lontara bahwa munculnya kawasan adat Karampuang ini dimulai dengan kisah ketika bumi ini masih digenangi oleh air, namun justru daerah Karampuang dan sekitarnya tidak digenangi inilah yang disebut dengan Cimbo. Cimbo mengandung makna wilayahnya bagaikan tempurung yang menyembul seperti tempurung kelapa di tengah genangan air .

Kawasan adat Karampuang adalah desa purba yang sudah ada sejak zaman megalitik atau zaman batu dugaan ini dibuktikan dengan adanya goresan Situs purba bernama *Manusia Kangkang* dengan kepercayaan yang dianut oleh masyarakatnya berupa dinamisme dan animism. Pada perkembangan selanjutnya kehadiran agama Islam tidak lepas dari jasa Datuk Di Tiro dan Datuk Ri Bandang yang berhasil mengislamkan Raja La Patedungi pada 1607. Dengan demikian, Bulu-bulo dan sekitarnya pun memeluk agama

Islam. Sedangkan agama Islam masuk ke Karampuang melalui tokoh *Guru Batara*(puang guru).

2. Rumah Adat Karampuang

Rumah adat Karampuang merupakan salah satu arsitektur vernakuler Indonesia yang terletak di kabupaten Sinjai, Sulawesi Selatan. Komunitas adat ini terletak di Dusun Karampuang Desa Tompobulu Kecamatan Bulupoddo Kabupaten Sinjai, kurang lebih 223 km dari Kota Makassar (gambar 1). Secara Geografis, dusun Karampuang terletak di wilayah $-5^{\circ} 6' 9.26''$ LS, $+120^{\circ} 6' 2.75''$ BT. Kondisi geografis kampung Karampuang terletak di atas pegunungan dengan ketinggian sekitar 618 meter di atas permukaan laut dengan curah hujan 75 mm dan suhu udara rata-rata 23°C . Metode Rumah adat Karampuang terletak dalam kawa-san adat dengan berbagai peraturan-peraturan adat yang berlaku serta berbagai acara-acara adat yang masih sering berlangsung di kawasan ini yang diikuti oleh penduduk kawasan adat dan masarakat sekitar kawasan adat tersebut. Ru-mah adat ini berdiri dengan Segala cerita dan keyakinan yang mendasarinya, yang belum banyak orang ketahui.

3. Tata Ruang Rumah Adat Puang Matoa

Pembagian ruang-ruang pada rumah adat To-matoa terdiri dari paruhung, Sonrong ri olo, Elle'/Lontang riolo, Elle' ri tengnga, Elle ri monri, dan Sonrong Ri monri. Pada bagian Sonrong ri monri mempunyai 4 unit kamar tidur (bili') masing-masing untuk ana' malolo arung, guru, puang tomatoa, dan puang sanro **Pengertian objek wisata**

Adapun pengertian Objek Wisata Menurut Gamal Suwantoro dalam Candra Adiawan mengenai objek wisata. Merupakan Potensi yang menjadi pendorong kehadiran wisatawan kesuatu daerah tujuan wisata. Dalam kedudukannya yang sangat menentukan tersebut maka daya tarik wisata harus dirancang dan dibangun serta dikelola secara profesional sehingga dapat menarik wisatawan untuk datang. Pada umumnya daya tarik suatu objek wisata berdasar pada hal-hal sebagai berikut:

- a. Adanya sumber daya yang dapat menimbulkan rasa senang, indah, nyaman, dan bersih.
- b. Adanya aksesibilitas yang tinggi untuk dapat mengunjunginya.
- c. Adanya ciri khusus/spesifikasi yang bersifat langka.
- d. Adanya sarana/prasarana penunjang untuk melayani wisatawan yang hadir.
- e. Untuk objek wisata alam memiliki daya tarik tinggi karena memiliki nilai khusus dalam bentuk atraksi kesenian, upacara-upacara adat, nilai luhur yang terkadang dalam suatu objek buah karya manusia pada masa lampau.

Objek wisata adalah “sesuatu yang dapat dilihat tanpa harus dipersiapkan terlebih dahulu seperti pantai, danau, candi, monument, gunung, pemandangan laut, dan lain-lain”. Pengusaha objek dan daya tarik wisata dikelompokkan ke dalam tiga kelompok:

1. Pengusaha objek dan daya tarik wisatawan alam Pengusahaan objek dan daya tarik wisata alam, ini adalah usaha yang memiliki kegiatan pada pemanfaatan sumber daya alam dan tata

lingkungan untuk dijadikan sebagai sarana wisata.

2. Pengusaha objek dan daya tarik wisata budaya
3. Pengusahaan objek dan daya tarik wisata budaya wisata, ini adalah usaha yang memiliki kegiatan pada pemanfaatan seni dan budayaan bangsa untuk dijadikan sebagai sarana wisata.
4. Pengusaha objek dan tarik wisata minat khusus
Pengusahaan objek dan daya tarik wisata khusus, ini adalah usaha yang memiliki kegiatan pada pemanfaatan sumber daya alam dan potensi seni budaya untuk menimbulkan daya tarik dan minat khusus sebagai sarana wisata

4. Potensi Objek Wisata

Menurut Pearce dalam Candra Adiawan faktor-faktor lokasional yang mempengaruhi pengembangan potensi objek wisata adalah "Kondisi fisis, aksesibilitas, pemikiran dan penggunaan lahan, hambatan dan dukungan serta faktor-faktor lain seperti upah tenaga kerja dan stabilitas politik selain itu unsur-unsur pokok yang harus diperhatikan meliputi objek dan daya tarik wisata, prasarana wisata, sarana wisata, infrastruktur dan masyarakat lingkungan".

a) Sarana dan prasarana wisata.

Sarana keparawisataan adalah perusahaan-perusahaan yang memberikan pelayanan kepada wisatawan, baik secara langsung atau tidak langsung. Prasarana keparawisataan ini berupa prasarana perhubungan, komunikasi, instalasi listrik, persediaan air minum, sistem irigasi, sistem perbankan dan pelayanan kesehatan. b) Masyarakat

Pemerintah melalui instansi-instansi terkait telah menyelenggarakan penyuluhan kepada masyarakat dalam bentuk bina masyarakat sadar wisata.

5. Kepuasan Pengunjung

Kepuasan (*Satisfaction*) berasal dari bahasa latin yaitu, *satis* berarti cukup baik atau memadai, dan *facio* berarti melakukan atau membuat. Kepuasan dapat diartikan upaya pemenuhan sesuatu atau membuat sesuatu memadai (Tjiptono & Chandra, 2011), kepuasan pelanggan merupakan kunci keberhasilan suatu usaha, baik pada penjualan produk barang maupun jasa. Dalam bisnis yang berorientasi terhadap pasar, upaya memenuhi kebutuhan pelanggan, bisa dilihat dari sisi pelanggan, kunci keberhasilan perusahaan terletak pada kepuasan pelanggan.

Kotler & Keller (2012) berpendapat bahwa kepuasan merupakan perasaan seseorang akan kesenangan atau kekecewaan yang dihasilkan dari membandingkan kinerja produk yang dirasakan (atau hasil) dengan harapan mereka. Menurut Tjiptono (2011) kepuasan atau tidak kepuasan pelanggan adalah respon pelanggan terhadap evaluasi ketidaksesuaian atau diskonfirmasi yang dirasakan antara harapan sebelumnya terhadap aktual kinerja dan aktual produk yang dirasakan.

Menurut Kotler yang dialih bahasakan oleh Bob Sabran (2013), menyatakan bahwa: "kepuasan adalah perasaan senang atau kecewa seseorang yang muncul setelah membandingkan kinerja (hasil) produk yang dipikirkan terhadap kinerja (atau hasil) yang diharapkan.". Dari beberapa pendapat para ahli diatas, maka penulis

menyimpulkan bahwa definisi kepuasan pelanggan adalah perilaku yang ditunjukkan oleh pelanggan dengan membandingkan hasil yang didapatkan dengan diharapkan. Apabila hasil yang diharapkan tidak sesuai dengan keinginan konsumen maka pelanggan tidak puas atau merasa kecewa. Sebaliknya, apabila hasil yang dirasakan sesuai dengan harapan, maka pelanggan puas dan apabila hasil yang dirasakan melebihi harapan, maka pelanggan akan sangat puas.

METODE PENELITIAN

Suatu penelitian ilmiah pada dasarnya suatu usaha untuk menemukan, mengembangkan dan menguji kebenaran suatu ilmu pengetahuan. Dalam usaha menemukan dan menguji kebenaran tersebut dilakukan untuk mencapai sebuah tujuan. Dalam metode penelitian ilmu selalu berdasarakan metode yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya, metode penelitian juga sering disebut sebagai cara atau langkah-langkah yang digunakan untuk memperoleh pengetahuan dengan menggunakan prosedur yang *reliable* dan terpercaya.

1. Variabel Penelitian .

Satrio Hadi mendefenisikan variable sebagai gejala yang bervariasi. Didalam penelitian yang dimaksud variable penelitian adalah faktor-faktor yang berperang dalam suatu peristiwa yang akan mempengaruhi hasil penelitian. Untuk memahami secara jelas tentang variabel-variabel yang terlibat maka diidentifikasi sebagai berikut :

- a. Variable Bebas (*independent variable*) yaitu objek wisata rumah adat karampuang

Variable yang terlibat akan dikaji dalam penelitian secara deskriptif kuantitatif. Sesuai dengan variable yang dikemukakan diatas, variabel tersebut diukur dengan menggunakan instrument yang sesuai yaitu menggunakan teknik *kuisisioner* (angket).

2. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif kuantitatif yang bermaksud untuk mengungkapkan kelayakan rumah adat karampuang sebagai sarana rekreasi di Kabupaten Sinjai. Desain penelitian ini merupakan gambaran singkat tentang semua proses yang diperluas dalam perencanaan dan pelaksanaan dalam sebuah penelitian. Desain penelitian ini dapat di gambarkan sebagai berikut :

Variable :Objek wisata Rumah Adat Karampuang menurut pengunjung

Wisatawan : jumlah kunjungan keRumah Adat Karampuang

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut:

Definisi Operasional Variabel ,

suatu objek wisata atau *destination* harus meliputi 5 (lima) unsur yang penting agar wisatawan dapat merasa puas dalam menikmati perjalanannya, maka objek wisata harus meliputi:

1. Atraksi
2. Fasilitas
3. Insfrakstruktur
4. Transportasi
5. Kenyamanan

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu, ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2016). Populasi dalam penelitian ini adalah pengunjung Rumah Adat Karampuang Kabupaten Sinjai.

b. Sampel

Menurut Sugiyono (2016), sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Arikunto (2010), mengemukakan bahwa penentuan pengambilan sampel apabila kurang dari 100 lebih baik diambil semua hingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Jika subjeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-55%. Sampel dalam penelitian ini adalah wisatawan yang berkunjung ke kawasan tersebut. Penarikan sampel pada wisatawan ini menggunakan teknik *snowball sampling*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Umum Responden

Responden yang mengisi angket adalah pengunjung obyek wisata Rumah Adat Karampuang sebanyak 30 pengunjung. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *sistem random sampling* yaitu pengambilan sampel secara acak.

2. Analisis Deskriptif

Analisis data deskriptif dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran umum data penelitian Tingkat Kepuasan Pengunjung Terhadap Fasilitas Objek Wisata Rumah Adat

Karampuang. Analisis deskriptif meliputi ; mean, sum, Std. Deviasi, minimum dan maximum.

Hasil analisis deskriptif tersebut diatas baru merupakan gambaran umum data Tingkat Kepuasan Pengunjung Terhadap Fasilitas Objek Wisata Rumah Adat Karampuang. Untuk mengetahui seberapa besar Tingkat Kepuasan Pengunjung Terhadap Fasilitas Objek Wisata Rumah Adat Karampuang diperlukan pengujian lebih lanjut.

Obyek wisata adalah tempat atau keadaan alam yang memiliki sumber daya wisata yang dibangun dan dikembangkan sehingga mempunyai daya tarik dan diusahakan sebagai tempat yang dikunjungi wisatawan.

Kabupaten sinjai memiliki tempat wahana rekreasi yang ramai dikunjungi oleh para pengunjung/wisatawan. Salah satu tempat rekreasi tersebut adalah Rumah Adat Karampuang terletak di Desa Tompobulu, Kecamatan Bulupoddo, kurang lebih 30 km dari pusat kota Sinjai, Sulawesi Selatan. Kabupaten Sinjai yg memiliki sejarah panjang serta beberapa keunikan itu lahir bersama dengan sejarahnya. Komunitas karampuang di sinjai sulawesi selatan, hingga kini tetap mempertahankan nilai-nilai budaya lokal (tradisi) sehingga menunjukkan kekhasan tersendiri dari komunitas lainnya.

Di kabupaten sinjai terdapat beberapa wahana rekreasi yang menjadi pilihan masyarakat. Salah satu wahana rekreasi yang belakangan tahun belakangan favorit dan ramai menjadi kunjungan bagi masyarakat yaitu obyek wisata rumah adat karampuang.

Rumah adat karampuang juga disebut dengan *lontang*. Petak atau *lontang* satu dan lima dalam bentuk lebih tinggi 30 cm dari pada rumah adat karampuang tersebut tidak terdapat pembatas yang disebut dengan *panampa* yang berfungsi menggantikan *pattolo riawa*, seperti pada umumnya rumah adat bugis. *Pannampa* justru berada dalam bagian rumah. Diletakkannya *pannampa* dalam rumah dimaksudkan proses sidang adat berfungsi sebagai sandaran *to matoa*. Pintu rumah terletak di *lette* atau *lontang dua* bagian dalam dan rata dengan lantai, dan pada saat orang akan masuk pintu didorong ke atas, dan pada saat akan keluar pintu ditarik dengan tali yang sudah terpasang. Makna penempatan tangga dengan menempatkan pada bagian tengah rumah ini adalah merupakan simbol dari alat reproduksi wanita.

Ada beberapa wahana permainan disajikan yang dapat memacu adrenalin pengunjung, dimana masing-masing memiliki kelebihan dalam memanjakan mata pengujung. Dengan lokasi yang

strategis yaitu berada dikawasan obyek wisata rumah adat karampuang dekat dari poros ,sangat memudahkan pengunjung untuk menjangkanya. Selain infrastruktur yang memadai,banyak usaha wisata kuliner seperti rumah makan yang dapat melengkapi kunjungan wisatawan.

Kepuasan adalah perasaan puas atau rasa senang seseorang yang muncul setelah membandingkan antara persepsi atau kesannya terhadap kinerja suatu produk dan harapan harapannya. Kepuasan merupakan fungsi dari kinerja dan harapan. Jika kinerja dibawah harapan berarti pelanggan tidak puas, jika kinerja memenuhi harapan berarti pelanggan amat puas dan senang.

Fasilitas adalah segala sesuatu yang dapat memudahkan dan melancarkan pelaksanaan suatu usaha. Fasilitas merupakan komponen individual dari penawaran yang mudah ditumbuhkan atau dikurangi tanpa mengubah kualitas dan model jasa.

Potensi wisata adalah berbagai sumber daya yang dimiliki oleh suatu tempat dan dapat dikembangkan menjadi suatu atraksi wisata (*tourist attraction*) yang dimanfaatkan untuk kepentingan ekonomi dengan tetap memperhatikan aspek- aspek lainnya (Pendit, 2003).

Penawaran rekreasi alam sangat erat hubungannya dengan peningkatan produktifitas sumberdaya hutan dalam

kontek pembangunan ekonomi regional maupun nasional, sehingga selalu dihadapkan pada kondisi interaksi berbagai kepentingan yang melibatkan aspek kawasan hutan, pemerintah, masyarakat dan pihak swasta di dalam suatu sistem rancangan tata ruang dan wilayah.

Menurut Drucker dan Usmara, 2000, mengatakan bahwa keberhasilan usaha tidak ditentukan oleh produsen melainkan oleh pelanggan, pelangganlah yang menilai apakah produk yang diciptakan oleh produsen memenuhi kebutuhannya atau tidak. Tujuan akhir dari analisis pelanggan adalah menjabarkan kebutuhan masyarakat menjadi peluang usaha yang menguntungkan.

Hasil yang diperoleh dari variabel tingkat kepuasan terhadap fasilitas objek wisata Rumah Adat Karampuang sebesar 94% dan termasuk dalam kriteria yang **sangat tinggi**. Kepuasan konsumen ditentukan oleh persepsi konsumen atas *performance* produk atau jasa dalam memenuhi harapan konsumen.

PENUTUP

Kesimpulan

Klasifikasi jawaban pengunjung yang memiliki tingkat kepuasan tinggi terhadap fasilitas objek wisata Rumah Adat Karampuang berjumlah 33 orang dengan persentase 94% (penggabungan jawaban sangat setuju dan setuju).

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasannya, maka hasil penelitian ini disimpulkan bahwa tingkat kepuasan pengunjung terhadap fasilitas objek wisata Rumah Adat Karampuang sebesar 94% dan termasuk dalam kategori sangat tinggi.

Saran

Untuk mencapai sesuatu yang diinginkan itu sulit namun mempertahankan apa yang telah dicapai itu lebih sulit maka sebaiknya pihak pemilik lebih memperhatikan fasilitas yang ada dan tingkat kepuasan konsumen

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Boud-Bovy, Manuel & Fred Lawson (1997). *Tourism and Recreation Development : A Handbook of Physical Planning Great Britain: The Architectural press Ltd.*
- Busrowi dan Suwandi. (2010). *Memahami Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Rineka Cipta
- George. D. Butler (1976) *introduction to community recreation. Fifth edition*.mcGraw_Hill Book Company.
- Haryono, Wing, 1988, *Pariwisata Rekreasi dan Entertainment*, Bandung :

Ilmu Publisher.

Kerlinger. 2006. Asas–Asas Penelitian Behaviour. Edisi 3, Cetakan 7. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Kotler, Philip and Kevin Lane Keller. 2012. Marketing Management. 14th edition. New Jersey: Prentice.

Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2011. Mengenal Penelitian Tindakan Kelas. Edisi : 2. Jakarta : PT Indeks.

Spillane, James, J. (1994). Pariwisata Indonesia: Siasat Ekonomi dan Rekayasa Kebudayaan. Kanisius. Yogyakarta.

Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.

Tjiptono Fandy, dan Gregorius Chandra. 2011. Service, Quality and Satisfaction (ed 3). Yogyakarta. Andi.

Undang-undang RI No 3 tahun 2005 tentang sistem keolahragaan nasional

<http://makassar.tribunnews.com/2017/12/20/wisata-pantai-topejawa-takalar-resmi-dibuka-segini-tarif-tiketnya-27-juni-2018> 15:55:32 WITA

<https://inipasti.com/sejarah-singkat-kabupaten-takalar-sejak-1960-hingga-2018/> yang diakses pada 27-juni-2018 08:28:52 WITA.